

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI  
PERMAINAN KARTU ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK  
ANANDA PARIAMAN**



**Wildayenti  
07775/2008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING ARTIKEL**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI  
PERMAINAN KARTU ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK  
ANANDA PARIAMAN**

Wildayenti  
07775/2008

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Wildayenti untuk persyaratan wisuda periode  
September 2012 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing

Padang, September 2012

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd  
NIP. 196108121988032001

Nurhafizah, M.Pd  
NIP.197310142006042001

## Abstrak Berbahasa Indonesia dan Inggris

### Abstrak

Kemampuan berhitung anak masih sangat rendah hal ini masih terlihat masih banyak anak yang kurang memahami konsep angka dan lambang bilangan. Tujuan penelitian adalah untuk melakukan perbaikan terhadap pembelajaran berhitung melalui metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Ananda Pariaman. Subjek penelitian adalah kelompok B1 di TK Ananda Kp. Baru Pariaman dengan jumlah murid sebanyak 16 orang. Dengan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan angka.

### Abstract

The ability counts of children in understanding concept and symbol number is low. The researcher can see to counts lesson. The purpose research can see to counts lesson. The purpose research will do repair in counts lesson in TK Ananda Pariaman. With use to exact metode to improve ability counts children the metode is numbers card.

# PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK ANANDA PARIAMAN

Wildayenti

## Abstract

The ability counts of children in understanding concept and symbol number is low. The researcher can see to counts lesson. The purpose research can see to counts lesson. The purpose research will do repair in counts lesson in TK Ananda Pariaman. The subject research is in B1 TK Ananda Kp Baru Pariaman 20 amount children. With use to exact metode to improve ability counts children the metode is numbers card.

Kata kunci : Berhitung ; kartu angka

## Pendahuluan

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti selama melakukan pengamatan di TK Ananda, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran. Pertama, anak kurang memahami konsep dan lambang bilangan. Kedua, guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran berhitung sehingga anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Ketiga, metode yang di gunakan guru tidak sesuai dengan perkembangan anak, guru hanya bercerita saja dalam memberikan pembelajaran berhitung sehingga hal ini membuat anak menjadi bosan, sehingga pemahaman anak tentang konsep angka tidak terespon dengan baik.

Salah satu permasalahan yang dihadapi dikelas TK adalah Pertama, anak kurang memahami konsep dan lambang bilangan. Kedua, guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran berhitung sehingga anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Ketiga, metode yang di gunakan guru tidak sesuai dengan perkembangan anak, guru hanya bercerita saja dalam memberikan pembelajaran berhitung sehingga hal ini membuat anak menjadi bosan, sehingga pemahaman anak tentang konsep angka tidak terespon dengan baik. Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka.

Yusuf (dalam Masitoh dkk 2004:9) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif pada masa pra-sekolah adalah: Mampu berfikir dengan menggunakan symbol. Berfikir masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa objek dalam waktu yang sama. Cara berfikir mereka bersifat memusat. Berfikir masih kaku. Cara berfikirnya fokus kepada keadaan awal atau akhir suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri. Anak sudah mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar atau dimensi seperti kesamaan warna, bentuk dan ukuran.

Berdasarkan kamus umum bahasa Indonesia dalam Poerwadarminta (1961:393) pengertian kartu angka adalah kartu yaitu kertas besar yang tak seberapa besar, biasanya persegi panjang untuk berbagai keperluan, angka yaitu simbol dari suatu bilangan. Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan. Bagaimanakah permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak?

Berdasarkan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bahwa anak masih kurang memahami konsep dan lambang bilangan, sehingga kurangnya kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung. Untuk pemecahan masalah tersebut, maka kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung dapat di tingkatkan melalui permainan kartu angka di TK Ananda Pariaman.

## **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas (*Class room action research*). Darmansyah (2009:9) mengatakan PTK merupakan penelitian tindakan kelas yang berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan agar meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi profesional dan refleksi diri sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Subjek penelitian adalah kelompok B1 di TK Ananda Kp. Baru Pariaman dengan jumlah murid sebanyak 16 orang terdiri dari 9 anak laki-laki 7 orang anak perempuan.

Prosedur penelitian ini dilakukan secara bersiklus yang dimulai dengan siklus pertama, apabila siklus pertama tidak berhasil dilanjutkan dengan siklus kedua. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan secara berkolaborasi dengan teman yaitu Yusmiati Nengsih. Tahap-tahap PTK: Perencanaan (*plan*), Pelaksanaan (*action*), Pengamatan (*observasi*), Perenungan (*refleksi*).

## **Hasil**

Dari pengamatan awal peneliti, ditemukan bahwa kegiatan berhitung anak di TK Ananda Pariaman masih rendah, diantaranya terlihat pada beberapa orang anak yang belum mampu untuk mengenal konsep bilangan dan bentuk angka itu sendiri.

Hampir dalam setiap kegiatan berhitung, anak-anak selalu mendengar dan melihat angka-angka yang ditulis guru di papan tulis. Dan anak-anak pun dalam kegiatan tersebut sering menggunakan jari-jari tangan mereka, selama itu peneliti melihat anak-anak menjadi bosan dan tidak mau untuk melakukan kegiatan apabila diberi tugas. Bahkan tak jarang anak-anak sering berkata kepada gurunya “tidak bisa bu” ini yang membuat peneliti ingin sekali melakukan kegiatan berhitung melalui permainan kartu angka, dengan kegiatan ini anak merasa senang dan selalu bersemangat untuk melakukan kegiatan berhitung sehingga kognitif anak dapat berkembang dengan baik. Penelitian yang dilakukan ini terdiri dari beberapa siklus. Jika masalah pada siklus I belum terpecahkan, maka dapat dilakukan siklus berikutnya di dasarkan pada hasil siklus sebelumnya. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas menurut Aqib (2006:30).

## **Siklus I**

### **Perencanaan Tindakan**

Peneliti melakukan analisis kurikulum Permendiknas No 58 tahun 2010 untuk menentukan Tingkat Pencapaian Perkembangan, Capaian Perkembangan dan Indikator. Guru melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak sesuai dengan satuan kegiatan harian (RKH) yang telah direncanakan. Tingkat pencapaian perkembangan diambil dari kemampuan kognitif adalah anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Capaian Perkembangan ini adalah anak dapat memahami bilangan. Indikator dari hasil belajar ini adalah membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda), membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Peneliti melakukan perencanaan dengan membuat rencana kegiatan harian. Komponen-komponennya yaitu indikator, kegiatan pembelajaran, alat atau sumber serta penilaian. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah bercerita, tanya jawab dan

praktek langsung serta mempersiapkan media-media pendukung seperti: bermacam-macam kartu angka kartu gambar, papan panel dan papan gantungan.

#### Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran peningkatan minat berhitung anak dengan menggunakan bermacam-macam kartu angka. Peneliti melaksanakan proses kegiatan permainan kartu angka dengan menyiapkan media bermacam-macam kartu angka untuk anak usia dini dengan satuan kegiatan harian yang telah di susun.

#### Kegiatan Awal

Bernyanyi "Buah Apel", berdo'a "do'a mau belajar" dan membaca ayat pendek "surat Al-Kautsar", bercakap-cakap tentang tema.

#### Kegiatan Inti

##### Siklus I Pertemuan I

Peneliti menyiapkan bermacam-macam kartu yang berisi angka 1-10 dan kartu yang berisi gambar Apel 1-10 serta papan panel. Peneliti mengenalkan dan menjelaskan serta menerangkan tentang cara memainkan kartu angka. Anak secara bergantian menyebutkan urutan bilangan. Anak secara bergantian menyebutkan angka sesuai dengan jumlah gambar. Anak membuat urutan bilangan sesuai dengan jumlah gambar. Anak menyusun, menempel dan memasang kartu gambar sesuai kartu angka dari 1-10 di papan panel.

##### Siklus I Pertemuan II

Peneliti menyiapkan bermacam-macam kartu yang berisi angka 1-10 dan kartu yang berisi gambar Mangga 1-10 serta papan gantungan. Peneliti mengenalkan dan menjelaskan serta menerangkan tentang cara memainkan kartu angka. Anak secara bergantian menyebutkan urutan bilangan. Anak secara bergantian menyebutkan angka sesuai dengan jumlah gambar. Anak membuat urutan bilangan sesuai dengan jumlah gambar. Anak menggantung dan memasang kartu gambar sesuai kartu angka dari 1-10 di papan gantungan.

### Siklus I Pertemuan III

Peneliti menyiapkan bermacam-macam kartu yang berisi angka 1-10 dan kartu yang berisi gambar Nanas 1-10 serta keranjang. Peneliti mengenalkan dan menjelaskan serta menerangkan tentang cara memainkan kartu angka. Anak secara bergantian menyebutkan urutan bilangan. Anak secara bergantian menyebutkan angka sesuai dengan jumlah gambar. Anak membuat urutan bilangan sesuai dengan jumlah gambar. Anak menyusun dan memasangkan kartu gambar sesuai kartu angka dari 1-10 di atas karpet.

### Kegiatan Akhir

Diskusi tentang kegiatan hari ini, membaca do'a keluar rumah dan do'a naik kendaraan

### Siklus II

#### Perencanaan tindakan

Perencanaan siklus II ini hampir sama dengan siklus I. Peneliti melakukan analisis kurikulum Permendiknas 58 tahun 2009 untuk menentukan Tingkat Pencapaian Perkembangan, Capaian Perkembangan dan Indikator. Guru melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak sesuai dengan satuan kegiatan harian (RKH) yang telah di rencanakan. Tingkat pencapaian perkembangan di ambil dari kemampuan kognitif adalah anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Capaian Perkembangan ini adalah anak dapat memahami bilangan. Indikator dari hasil belajar ini adalah membilang/menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenaln konsep bilangan dengan benda-benda), membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Peneliti melakukan perencanaan dengan membuat rencana kegiatan harian. Komponen-komponennya yaitu indikator, kegiatan pembelajaran, alat atau sumber serta penilaian. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah bercerita, tanya jawab dan praktek langsung. Pada pertemuan ke II ini peneliti menyiapkan media yang lebih menarik, seperti kartu angka dan bermacam-macam kartu gambar buah-buahan yang

berbeda dari siklus I. Peneliti juga menyiapkan media pendukung seperti : papan panel, papan gantungan dan keranjang.

#### Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran peningkatan minat berhitung anak dengan menggunakan bermacam-macam kartu angka. Peneliti melaksanakan proses kegiatan permainan kartu angka dengan menyiapkan media bermacam-macam kartu angka untuk anak usia dini dengan rencana kegiatan harian yang telah di susun.

#### Kegiatan awal

Bertepuk “Buah Stroberi”, berdo’a “do’a mau belajar” dan membaca ayat pendek “surat al-ikhlas”, bercakap-cakap tentang buah Stroberi.

#### Kegiatan Inti

##### Siklus II Pertemuan I

Peneliti menyiapkan bermacam-macam kartu yang berisi angka 1-10 dan kartu yang berisi gambar Stroberi 1-10 serta papan panel. Peneliti mengenalkan dan menjelaskan serta menerangkan tentang cara memainkan kartu angka. Anak secara bergantian menyebutkan urutan bilangan. Anak secara bergantian menyebutkan angka sesuai dengan jumlah gambar. Anak membuat urutan bilangan sesuai dengan jumlah gambar. Anak menyusun, menempel dan memasang kartu gambar sesuai kartu angka secara berurutan dari 1-10 di papan panel.

##### Siklus II Pertemuan II

Peneliti menyiapkan bermacam-macam kartu yang berisi angka 1-10 dan kartu yang berisi gambar Semangka 1-10 serta papan gantungan. Peneliti mengenalkan dan menjelaskan serta menerangkan tentang cara memainkan kartu angka. Anak secara bergantian menyebutkan urutan bilangan. Anak secara bergantian menyebutkan angka sesuai dengan jumlah gambar. Anak membuat urutan bilangan sesuai dengan jumlah gambar. Anak menggantung dan memasang kartu gambar sesuai kartu angka secara berurutan dari 1-10 di papan gantungan.

### Siklus II Pertemuan III

Peneliti menyiapkan bermacam-macam kartu yang berisi angka 1-10 dan kartu yang berisi gambar Salak 1-10 serta keranjang. Peneliti mengenalkan dan menjelaskan serta menerangkan tentang cara memainkan kartu angka. Anak secara bergantian menyebutkan urutan bilangan. Anak secara bergantian menyebutkan angka sesuai dengan jumlah gambar. Anak membuat urutan bilangan sesuai dengan jumlah gambar. Anak menyusun dan memasangkan kartu gambar sesuai kartu angka secara berurutan dari 1-10 di atas karpet.

Hasilnya dapat dilihat pada tabel 1

**Tabel 1.** Rekapitulasi Perbandingan Tingkat Kemampuan Berhitung Anank Melalui Permainan Kartu Angka

	Aspek yang diamati	Pertemuan I						Pertemuan II						Pertemuan III					
		ST		T		R		ST		T		R		ST		T		R	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Menyebutkan urutan bilangan dari 1-10	11	68.75	3	18.75	2	12.5	13	81.75	3	18.75	-	-	14	87.5	2	12.5	-	-
2	Menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda	10	62.5	3	18.75	3	18.75	11	81.75	3	18.75	2	12.5	12	75	3	18.75	1	6.25
3	Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda	10	62.5	2	12.5	4	25	12	75	2	12.5	2	12.5	15	93.5	1	6.25	-	-
4	Memasangkan lambing bilangan dengan benda-benda	9	56.25	3	18.75	4	25	11	68.75	2	12.5	3	18.75	14	87.5	2	12.5	4	-
	Rata-rata	10	62.5	2.75	17.18	3.25	20.31	11.75	73.43	2.5	15.62	1.75	10.93	13.75	85.93	2	12.5	4.5	1.56

Pada tabel 1 dapat dilihat pada Pertemuan I yaitu menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan frekuensi jumlah anak yang sangat tinggi 11 orang dengan persentase 68,75% menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda dengan frekuensi jumlah anak yang sangat tinggi 10 orang dengan persentase 62,5%, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda frekuensi jumlah anak 10 orang dengan persentase 62,5%, memasang lambang bilangan dengan benda-benda frekuensi jumlah anak 9 orang dengan persentase 56,25%. Pertemuan II menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan frekuensi jumlah anak yang sangat tinggi 13 orang dengan persentase 81,75% menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda dengan frekuensi jumlah anak yang sangat tinggi 11 orang dengan persentase 81,75%, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda frekuensi jumlah anak 12 orang dengan persentase 75%, memasang lambang bilangan dengan benda-benda frekuensi jumlah anak 11 orang dengan persentase 68,75%. Pertemuan III menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan frekuensi jumlah anak yang sangat tinggi 14 orang dengan persentase 87,5% menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda dengan frekuensi jumlah anak yang sangat tinggi 12 orang dengan persentase 75%, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda frekuensi jumlah anak 15 orang dengan persentase 93,5%, memasang lambang bilangan dengan benda-benda frekuensi jumlah anak 14 orang dengan persentase 87,5%.

## **Pembahasan**

Pada bagian ini di kemukakan pembahasan mengenai hasil observasi peningkatan minat berhitung anak usia dini melalui permainan kartu angka di Taman kanak-kanak Ananda Pariaman. Berdasarkan kondisi awal, sebagian besar anak kelompok B belum masih banyak anak yang belum mengenal konsep dan lambang bilangan sehingga mengurangi kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung. Dalam Permendiknas 2009 mengatakan kemampuan berhitung anak bisa meningkat ditandai dengan hal menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, memasang lambang peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan III sudah mengalami peningkatan tetapi belum maksimal, ini terlihat pada ke 4 aspek di atas. Untuk itu masih perlu di lakukan penelitian pada siklus II pertemuan berikutnya. Hasil observasi peningkatan minat berhitung anak melalui permainan kartu angka dari siklus I pertemuan I, II dan III ang bilangan dengan benda-benda.

Indikator perkembangan anak usia dini melalui permainan kartu angka mampu dilakukan dengan baik, sehingga peningkatan kemampuan berhitung anak meningkat sesuai dengan tujuan yang di harapkan. Keberhasilan peningkatan minat berhitung anak melalui permainan kartu angka dapat di jabarkan sebagai berikut : 1) Anak tertarik dan mampu untuk mengikuti permainan kartu angka. 2) Di tinjau dari aktifitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil. 3) Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka mengalami peningkatan sebagai berikut: Menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 anak yang sangat tinggi pada kondisi awal 12.5% setelah di adakan siklus I meningkat menjadi 56.25%, pada siklus II meningkat menjadi 87.5%. Pada aspek menyebutkan angka sesuai dengan jumlah benda-benda pada kondisi awal 12.5%. pada siklus I meningkat menjadi 43.5%, pada siklus II meningkat menjadi 75%. Pada aspek membuat urutan bilangan dari 1-10 dengan benda-benda pada kondisi awal 12.5%. pada siklus I meningkat menjadi 56.25%, pada siklus II meningkat menjadi 93.5%. Pada aspek memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda pada kondisi awal 18.75%, setelah siklus I meningkat menjadi 37.5%, pada siklus II meningkat menjadi 87.5%. Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan kartu angka di TK Ananda Pariaman terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II.

### **Simpulan dan saran**

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan dapat ditarik kesimpulan bahwa TK merupakan pendidikan anak usia dini yang berumur dari 0-6 tahun, yang mana pada masa ini sangat tepat dalam meletakkan nilai-nilai dan dasar pengembangan. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu cara yang tepat dalam peningkatan minat berhitung anak adalah melalui permainan kartu angka. Tujuan peningkatan minat berhitung anak melalui permainan kartu angka adalah untuk memberikan kegiatan kepada anak dalam memahami konsep dan lambang bilangan sehingga anak lebih tertarik dalam pembelajaran berhitung. Permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini akan dapat meningkatkan minat dalam belajar sehingga akan dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. Melalui permainan kartu angka peningkatan kemampuan berhitung anak meningkat.

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan yaitu agar pembelajaran kondusif dan menarik kemampuan anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media pembelajaran dalam memberikan kegiatan kepada anak. Hendaknya guru lebih kreatif serta memberikan rangsangan dan motivasi agar anak mau untuk melakukan kegiatan di sekolah. Bagi peneliti lanjutan di harapkan dapat mealanjutkan penelitian tentang permainan kartu angka

### **Daftar Rujukan**

- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: YramaWidya.
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Suka Bina Press.
- Kemendiknas. 2009. Standar pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendiknas.
- Masitoh,dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Poerwadarminto. 1961. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

## PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK ANANDA PARIAMAN

Wildayenti

### Abstrak

Kemampuan berhitung anak masih sangat rendah hal ini masih terlihat masih banyak anak yang kurang memahami konsep angka dan lambang bilangan. Tujuan penelitian adalah untuk melakukan perbaikan terhadap pembelajaran berhitung melalui metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Ananda Pariaman. Subjek penelitian adalah kelompok B1 di TK Ananda Kp. Baru Pariaman dengan jumlah murid sebanyak 16 orang. Dengan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan angka.

Kata kunci : Berhitung ; kartu angka

### **Pendahuluan**

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti selama melakukan pengamatan di TK Ananda, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran. Pertama, anak kurang memahami konsep dan lambang bilangan. Kedua, guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran berhitung sehingga anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Ketiga, metode yang di gunakan guru tidak sesuai dengan perkembangan anak, guru hanya bercerita saja dalam memberikan pembelajaran berhitung sehingga hal ini membuat anak menjadi bosan, sehingga pemahaman anak tentang konsep angka tidak terespon dengan baik.

Salah satu permasalahan yang dihadapi dikelas TK adalah Pertama, anak kurang memahami konsep dan lambang bilangan. Kedua, guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran berhitung sehingga anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Ketiga, metode yang di gunakan guru tidak sesuai dengan perkembangan anak, guru hanya bercerita saja dalam memberikan pembelajaran berhitung sehingga hal ini membuat anak

menjadi bosan, sehingga pemahaman anak tentang konsep angka tidak terespon dengan baik. Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka.